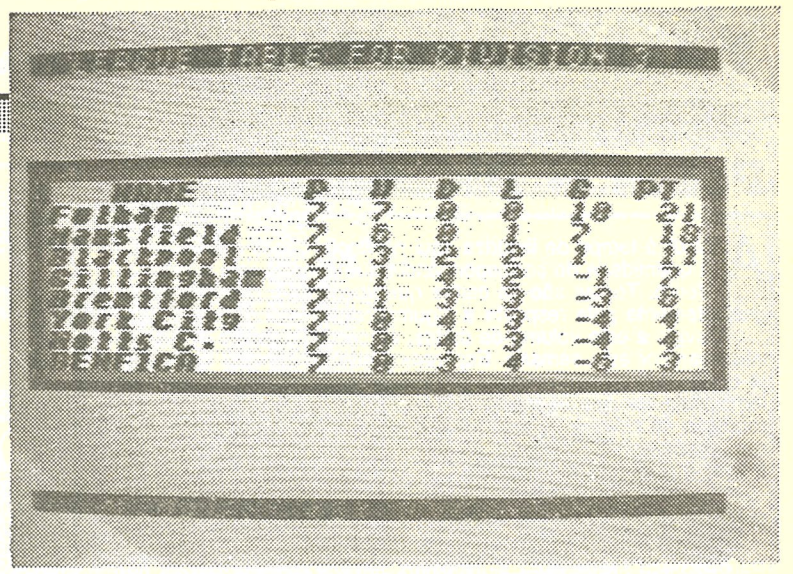
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

ESTRATÉGIA DE FUTEBOL TEM NOVO JOGO



TÍTULO: Final Whistle
MÁQUINA: Spectrum

A PAIXONADOS do futebol, eis mais um jogo de estratégia com o rectângulo por fundo
A juntar-se a títulos como «Gary Lineker», «Peter Beardsley's», «International Manager», «The Double», «European Champions» e o imbatível «Football Manager» (I e II), há agora que contar com «Final Whistle Football». Para não falar de tantos outros títulos que tentaram (e vão tentar) ganhar espaço nesta área, que parece continuar concorrencial e bem viva, apesar da semelhança entre muitos destes jogos.

«Final Whistle Football» não pretende ser mais do que muitos dos seus iguais. É simples, fácil de usar e de entender. E leva o jogador numa viagem pelas estratégias do futebol, com compra e venda de jogadores, procura de financiamentos, planeamento de jogadas e posicionamento dos jogadores. Tudo muito certinho, comandado a partir de menus, onde tudo está curto e conciso.

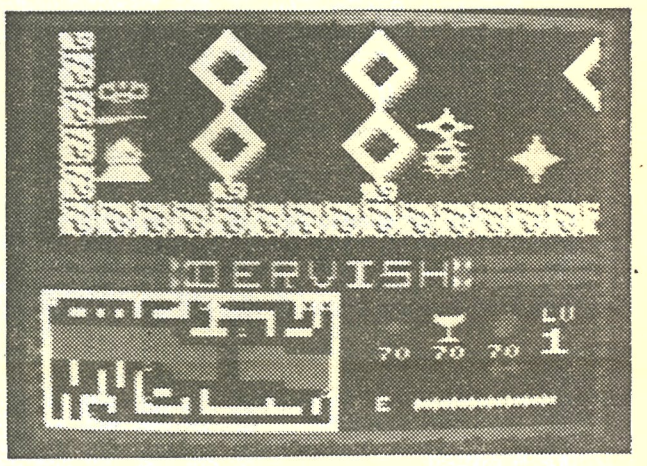
O máximo que o jogador vê do rectângulo, onde tudo, afinal, termina e começa, é no princípio do jogo, quando vê a sua metade do campo e decide onde colocat os jogadores (ou melhor, que nome dar a cada um deles). E é até possível escolher o nome da equipa.

Texto e mais texto, eis o resumo de «Final Whistle». Texto indicando tudo o que sucede após cada decisão do jogador. E apesar da simplicidade do jogo, de ser tão igual a tantos outros já editados, facilmente se começa a teclar instruções atrás de instruções, tentando descobrir o que sucede na semana seguinte, e na outra, e na outra...

Interessante em «Final Whistle» é a possibilidade de fazer BREAK e espreitar o Basic de que o programa vive. São linhas e linhas que, bem analisadas, podem servir a quem se interessa por estas coisas — e está a dar os primeiros passos — para aprender a fazer jogos de estratégia. E seria interessante ver o que é que os programadores portugueses podem (se quiserem) fazer nesta área.

GÉNERO: estratégia
GRÁFICOS (1-10): inexistentes
DIFICULDADE (1-10): variável e crescente
CONSELHO: a comprar por coleccionadores e principiantes

JOGO DO CONHECIMENTO É DE FUGIR A SETE PÉS



TÍTULO: Dervish
MÁQUINA: Spectrum

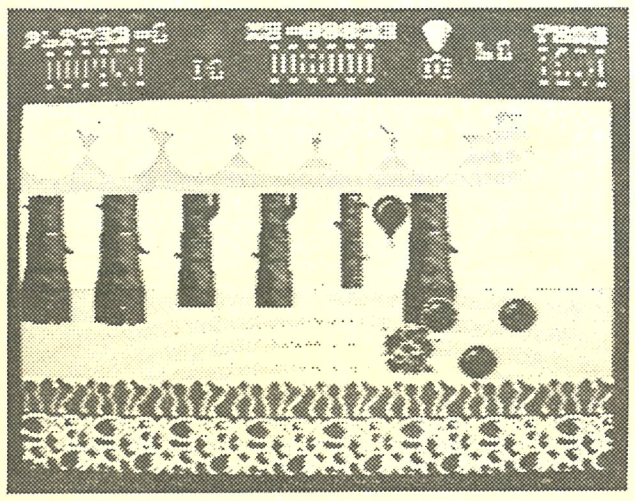
Transponha os oito níveis de conhecimento e encontre o caminho que o leva ao Alto. Mas fuja a sete pés do jogo que lhe quer vender tal proposta. A «coisa» — pois não há melhor nome a dar a esta nova tentativa da editora Powerhouse — afinal tem mesmo nome: *Dervish*. E é tão má, que as coisas da Pirate (outra editora de lixo) até parecem luxo quando comparadas.

Em *Dervish* controlamos (a muito custo) um boneco que parece um cone com antenas, que é sempre seguido por um colete (será um colete-de-forças destinado ao programador?) que deve ser uma espécie de criado para todo o serviço.

Pelo caminho (os tais oito níveis de sapiência) há que liquidar alguns inimigos (ninguém disse que esta ia ser uma via pacífica), formas estranhas com movimentos estranhos movendo-se num cenário onde os problemas de atributos são um *grande problema.*

Por isso, se quer evitar dores de cabeça (inúteis) procure outra forma de obter o Conhecimento. É que mesmo uma peregrinação aos mosteiros tibetanos é mais fácil do que jogar *Dervish*.

GÉNERO: ?
GRÁFICOS (1-10): 3
DIFICULDADE (1-10): ??
CONSELHO: Nem pense nisso...



PULAR E SALTAR ATÉ DOIDO FICAR

TÍTULO: Hopping Mad
MÁQUINA: Spectrum

ORA é tempo de voltar a pensar em bolas. E de pensar: «Ora bolas. E eu que pensava estar livre delas...» Pois é verdade. Com a volta do calendário a chegar ao fim — e note-se que é sempre por esta altura que este tipo de jogos dá sinal de vida — mais um jogo com a bola por principal intérprete aparece nos micros. Não, não se trata ainda de *Power Pyramid* — que está a rebentar... e tem bolas — mas de *Hopping Mad*, um jogo capaz de pôr qualquer um em doido.

Em «Hopping Mad» temos que controlar não uma mas quatro bolas que pulam paisagem afora (da direita para a esquerda) em sequência (bonito de ver-se, é verdade), todas muito alinhadas, numa viagem que está cheia de imprevistos.

Como a ideia do jogo não é ficar por ali a pular, o jogador tem que levar o grupo de bolas de «écran» em «écran», evitando os obstáculos que se lhe deparam. E não poucos são. Há plantas que adoram devorar bolas de borracha (a pular daquele jeito são mesmo bolas de borracha), pássaros com bicos afiados, ouriços-caixeiros (fazem isso mesmo que está a pensar), abelhas (idem, idem, aspas, aspas), águias (não as matem, são espécie protegida...) e mais alguns personagens com que, se comprar o jogo, vai travar conhecimento. Pobre de si...

Pelo caminho tem que (como se isto tudo não bastasse), rebentar balões que passam por si. Rebente 100 e tem as portas abertas para o nível seguinte. Onde tudo volta a suceder, só que com muito maior dificuldade. Mas isto é algo a que já está habituado...

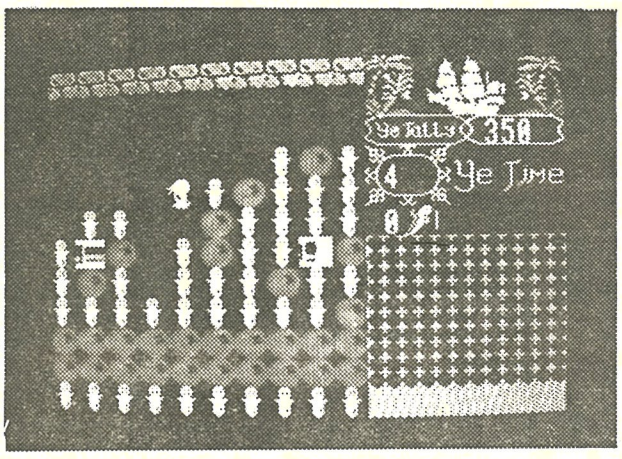
Percebeu? Então é tempo de dizer-lhe (escrever-lhe, de facto) que controlar as bolinhas não é tarefa fácil. Você não pode parar o movimento daquela «serpente» de borracha. Só reduzir-lhe o passo (ou lá o que é), aumentar os pulos e acelerar. Uma vez lançado, não é possível parar (só usando a pausa).

Fácil, você disse? Então imagine que diante de si tem um ouriço-caixeiro todo lampeiro rodando para a direita, sobre o qual viaja um dos desejados balões. É só calcular bem as coisas e vai mesmo escapar ao ouriço rebentando o balão pensa você. Mas alto... pare aí. Já viu a águia que vem logo atrás do balão? Será que o espaço chega para todas as manobras? E que fazer com a planta carnívora que espreita no canto esquerdo do «écran»? Para estes casos, há uma tecla que lhe permite abortar o jogo. Felicidade, não é?

Hopping Mad é o milionésimo décimo sétimo jogo com bolas. E, como a maior parte dos anteriores, tem um defeito: vicia quem lhe pega. É que, por inexplicável que possa parecer, o Bicho Homem (com caixa alta, por favor, que nem Elas escapam a este fascínio) continua a ficar — isso mesmo — fascinado com tudo o que tenha bolas. E essa a razão do sucesso de *Hopping Mad*. Que não se traduz porque seria uma obra de doidos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

AVENTURA DE PIRATAS NÃO AQUECE NEM ARREFECE



TÍTULO: Gangplank
MÁQUINA: Spectrum

Rockford (se espreitarem a edição de 9 de Junho descobrem de que jogo se trata) já tem mais um seguidor. E o feito (se assim se pode chamar-lhe) cabe à Pirate, uma editora que, como se exemplifica nesta página (com todos os jogos «a evitar») é responsável por muito do que de mau nos chega em matéria de jogos.

Gangplank é o nome desta cópia, em que o nosso herói tem de conseguir recolher diferentes peças de um quebra-cabeças antes que o tempo se escoe. Fácil, não fora o facto de as peças se encontrarem no meio de muitas balas de canhão que teimam em cair mal se lhes tira parte do suporte.

Diversão à brava, é o que promete este *Gangplank*. Mas, e aqui é mesmo obrigatório fazer a pergunta: com tanta coisa boa e bem mais interessante, para quê perder tempo com um jogo tão igual a seis milhões de outros já saídos para o Spectrum?

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): ??
CONSELHO: Para esquecer

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — SKATE CRAZY
2.º — FOOTBALL MANAGER II
3.º — CHARLIE CHAPLIN
4.º — THE FLINTSTONES
5.º — MARAUDER
6.º — HERCULES
7.º — STREET SPORTS BASKETBALL
8.º — TARGET RENEGADE
9.º — PLATOON
10.º — MAD MAX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

AINDA é tempo de limpeza aqui no Poço. Vocês não calculam a quantidade de correspondência que chegou com o calor do Verão. Tantas são as cartas que vocês bem podem esperar pacientemente pela resposta a algumas das vossas dúvidas.

Devido a este volume de cartas, as coisas recentes ainda não vão aparecer esta semana. Esperemos que na próxima sexta-feira já o suplemento tenha «boas e frescas» para todos vós. Por ora, lembrando-vos que as regras são para cumprir e esperando que o regresso às aulas (que é o que sucedeu a grande parte dos leitores, supõe-se) seja com o pé direito e muita vontade de ir em frente, é tempo de começar.

Jasons Gem

Rafael Valente Lanita, da Praceta do Xitol, 2-1.º dt.º, Cruz de Pau — 2840 Seixal quer ajudas para um ror de jogos, ainda não sabe o objectivo de *Andy Capp* e precisa de uma rotina anti-MERGE. Quem o quiser ajudar pode escrever-lhe para a morada acima, com *dicas* para *Trantor, Sir Fred, Rockman, Green Beret* e quase tudo o resto. E do Rafael chegou uma série de material de que se publicam duas *dicas*. Ou serão três?... Ou mais?

JASONS GEM — Quando estiverem no «menu» carreguem ao mesmo tempo nas teclas S-W e ficam com vidas infinitas.
WHO DARES WINS II — Se forem sempre encostados ao lado esquerdo do «écran» os tiros passam por vocês e não os matam.
JACK THE NIPPER — Quando acharem a buzina apitem-na aos ouvidos de um gato até o gráfico chegar ao fim e acabam o jogo.
ARMY MOVES — Código de acesso ao 5.º nível 27351.
COMBAT SCHOOL — Na primeira prova se estiverem sempre a carregar na tecla para cima e a «bater» na tecla para o lado é mais fácil.

Um clube no centro

É em Coimbra, portanto no centro do País, que se formou mais um clube de Informática. Quem o diz é *António Marques*, da Avenida Byssaia Barreto, 34-1.º Esq. — 3000 Coimbra. E o António enviou também dicas para *Bruce Lee* e *Bomb Jack I*.

BOMB JACK I — Quando escolherem a opção «keyboard» ponham «turbo» e darão saltos maiores. No mesmo jogo (bónus): P — podem-se comer os inimigos ao tocar-lhes; E — vida extra; B — mais força.
BRUCE LEE — Para passar de nível apanhe todos os objectos pendurados e caia no buraco da 2.ª paisagem.

The Boss Football

António Manuel Correia Reguengos, da Estrada Nacional, n.º 25-r/c esq. Baixa da Banheira — 2830 Barreiro, necessita de *dicas* para *Comando* e *Super Robin Hood*. E aproveita para dar alguma informação sobre *The Boss Football*. Assim: «Quando se compra um jogador, mas, por questão de dívidas no clube que treina tem de vender um jogador, nunca vender o jogador que acabou de comprar porque perde dinheiro; quando tem de tirar dinheiro do banco deixar sempre nem que seja 1 libra porque assim os juros vão crescendo e se tirar o dinheiro todo fica sem juros até ao fim do jogo; quando começa o jogo escolhe-se a divisão em que quer começar (2-3-4) escolha sempre a (2); o jogo acaba quando a nossa equipa consegue apurar-se para a primeira divisão. Se ao fim do campeonato da 1.ª divisão for o 1.º classificado, vai jogar a taça dos campeões europeus.»

Dizzy é pouco

Ou melhor, pouco para *Dizzy*, é o que *Paulo Filipe* diz ao referir-se ao material já publicado em «Pokes & Dicas». Será que alguém o ajuda a acabar este, como ele diz «lindo jogo»? Cartas para a Rua Stara Zagora, 32-4.º esq., no Barreiro. E se levarem informação sobre *Sceptre of Bagdade Ikari Warriors* ainda melhor. Do Paulo, uns carregadores a experimentar, enquanto aqui no Poço da Cidade se fecham as portas por mais uma semana. Até sexta-feira...

```
10 REM SCUMBALL POKE
20 REM by PAULO FILIPE
30 PRINT "START SCUMBALL TAPE"
40 CLEAR 24599
50 LOAD "" SCREEN $
60 POKE 23739, 82: POKE 23740, 0
70 LOAD "" CODE
80 POKE 65036, 0
90 POKE 52928, 0
100 PRINT USR 49048
```

★

```
10 REM CHILLER POKE
20 REM by PAULO FILIPE
30 CLEAR 29900: LOAD "" CODE:
   LOAD "" CODE
40 POKE 34412, 0
50 RANDOMIZE USR 42664
```

★

```
10 REM BMX KIDZ POKE
20 REM by PAULO FILIPE
30 PRINT "START BMX KIDZ TAPE"
40 CLEAR 24099
50 LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
60 POKE 37392, 0
70 RUN USR 38526
```

Sabre Wolf

Fora e dentro andou o mapa de *Sabre Wolf* enviado por *Eduardo Tavares*. É tão grande que só agora é possível publicá-lo. Mas antes tarde que nunca.

Eisntein quer jogos...

Alexandre da Cruz Vasconcelos, da Avenida Almirante Gago Coutinho, L 5-2.º dt.º — 1000 Lisboa, tem um computador Eisntein da Tatung e gostaria saber onde é que pode comprar jogos que sirvam na máquina. Alguém com sugestões? Elas são bem-vindas pelo telefone 885304. (Aqui no Poço suspeita-se que vais ter dificuldades, Alexandre.)

Para facilitar a vida a outros leitores, no entanto, este preocupado possuidor de um Einstein enviou um saco de material que se passa a abrir.

SCALEXTRIC

```
10 REM Alex
20 LOAD "" CODE
30 RANDOMIZE USR VAL 64000
```

BAZOOKA BILL

```
10 REM Alex
20 CLEAR VAL "24063": LOAD "" SCREEN $:
   LOAD "" CODE
30 POKE VAL "41931", Not Pi: RANDOMIZE USR
   VAL "32788"
```

FLINTSTONES (Versão antiga)

```
1 FOR N = 65000 TO 65007: READ A: POKE N, A: NEXT N
2 DATA 175, 50, 92, 170, 124, 246, 1, 201
3 LOAD "" CODE: POKE 64909, 195: POKE 64910,
  232: POKE 64911, 253: RANDOMIZE USR 64767
```

COBRA

```
100 MERGE "": LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 28350:
    POKE 2380, 201: RANDOMIZE USR 23760
200 FOR F = 16413 TO 16420
300 READ A: POKE F, A: NEXT F
400 POKE 23803, 49: RANDOMIZE USR 23803
500 DATA 62, 60, 50, 163, 142, 195, 224, 87
```

THE GOONIES

```
10 LOAD "" CODE 40000: RANDOMIZE USR 40000
20 LOAD "" CODE: POKE 33247, 100: RANDOMIZE
   USR 33168
```

POKES

METROCROSS — POKE 44490, 12
N.O.M.A.D. — POKE 40703, 0
ELEVATOR ACTION — POKE 54766, 0
ARKANOID — POKE 33702, 0
AUF WIEDERSEHEN MONTY — Em vez de LOAD "", escrever CLEAR 32767: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 32799 e a seguir é só apanhar o 1.º objecto na esquerda que terá vidas infinitas.
CYBERNOID — Escrever «sexy» ao contrário, quando estiver a redefinir, depois de ouvir um som, poderá voltar a redefinir ao seu gosto as teclas «y, x, e, s».
AMAUROTE (teclas) — Esquerda: De Q a T; Direita: De Y a P; Cima e baixo: De A a G; FIRE: SPACE, B, M; Escolher distritos: ENTER; Escolher bombas: BREAK e SPACE; Setas de orientação: ZEX, e desaparecer para Radar-C; Mudar de cor de «screen»: V.
ELITE (teclas) — De Voo: esquerda — N; direita — M; rolar para cima — S; rolar para baixo — X; SPACE — acelerar; SYMB. — travar; 1 — visão de frente; 2 — visão de trás; 3 — visão lado esquerdo; 4 — lado direito. De Combate: A — lazer; F — míssil; E — ECM; W — energia da bomba; C — pirataria ON; O — pirataria OFF. De Navegação: H — hiperespaço; G — intergalácticas; D — sistemas. De Estação: 1 — sair; 2 — comprar; 3 — vender; 4 — equipar; K — preço; L — página estatual; R — escolher planeta; I — ver galáxias.

Solução do jogo *DUSTIN*

1 — Ao começar o jogo vamos ao corredor e damos uma «tareia» ao guarda até ele nos dar 8 maços de tabaco.
2 — Ir depois ao 3.º quarto em cima e trocar com o homem que está a limpar a janela um dos maços por um relógio.
3 — Ir para o 2.º corredor e na 2.ª porta em baixo trocar com um guarda um maço por um molho de chaves.
4 — Ir depois à cozinha e trocar com o cozinheiro que está a descascar batatas outro maço por 2 ossos.
5 — Sair pela porta de cima, indo dar ao pátio, aí andamos 5 «screen s» para a direita, vemos uma porta, entramos e vamos dar a outro corredor, entramos pela última porta situada em cima à direita e trocamos mais um maço com o «gordo» por 3 comprimidos.
6 — Saímos e entramos na 2.ª porta da esquerda, subimos e saímos da prisão, vamos 6 «screen s» para a esquerda, e descemos 5 a seguir. Descer pelo buraco da selva.
7 — Depois seguir estes movimentos (E = esquerda, D = direita, A = cima e B = baixo), E, E, B, E, B (deixar um comprimido para passar pela cobra) B, D, A, A, D, B, B, B, E, E, B, E, E, A, D, A, E, E (chegámos ao porto), vamos à esquerda e pronto descemos e vamos trocar mais um maço por uma estátua a um velho, D, B, E, B, D, D, D, A, D, A, A, A, E, B, B, E, A, A (cobra, aqui, deixar um comprimido), A, A, D, A, E, E, A, A, A (cobra fazer o mesmo que na 1.ª e 2.ª vez), A, D, B, D, A, D, ir para a esquerda, onde está um bruxo que depois de ver a estátua deixa-nos passar. Ir para o lago do barco e... surpresa...

Solução do *ALIEN* — U.S. VERSION

Alien é um interessante jogo em 3 D que «puxa pela mente». Nós temos 7 personagens: *BRETT, ASIN, KANE, LAMBERT, DALLAS, RIPLEY* e *PARKER*, mas nem todos são usados, por exemplo no «short game» (no «menu» aparece) só *RIPLEY, LAMBERT* e *PARKER* são usados no jogo, mas se for no «long game» todos os personagens aparecem. O 8.º passageiro é o *ALIEN*, e a nossa missão é matá-lo, deixando-o na nave Nostromo explodindo e salvarmo-nos indo na nave pequena que está no «lower deck». Para isso temos que no Commd-center destruir o «scottle Nostromo» e dão 5 minutos para nos dirigirmos para a nave pequena e partirmos, mas antes temos que apanhar *JOHN THE CAT* na caixa de gato que está no laboratório (apanhar a caixa antes, só assim *JONES* é apanhado), logo que *JONES* é visto o jogador com a caixa deve carregar no FIRE onde diz «GET GAMES». Apanhado *JONES* devemos ir ao corredor e abrir o «blowlock I» e «II». Depois desta operação tentar salvar o máximo de tripulação pondo alguns no «cryo vault» carregando ENTER «hypersleep», porque a nave pequena que se chama «Narcissus» e encontra-se em frente do «Shutlebay», só carrega 3 pessoas à nave.

Os jogadores devem apanhar as várias armas que se encontram no «Nostromo» para que quando tiverem de defrontar-se com *ALIEN* tenham mais força.

O «Nostromo» tem um determinado tipo de oxigénio, que é o «tooh», que atinge 7000. Esse oxigénio vai descendo até chegar a 1000, aí toda a tripulação deve ir para o «cryo vault» e ENTER no «hypesleep», morrendo o *ALIEN* por falta de oxigénio. Esta é outra maneira de o *ALIEN* morrer...

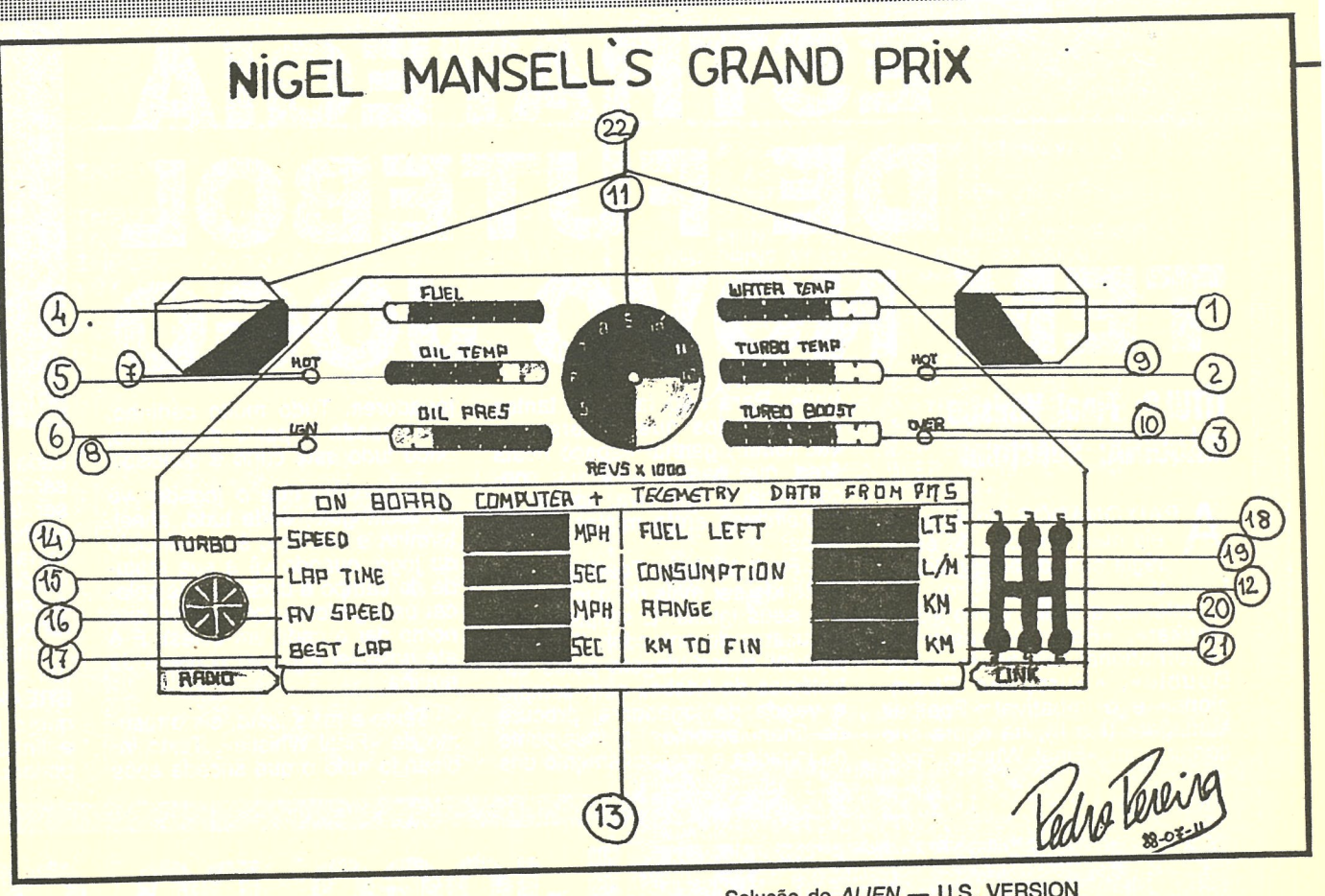
Existem também os canos («duct»), que servem de meio de transporte um pouco demorado. Para isso é preciso remover a grelha («grill»).

Se alguém não percebeu ou tem alguma dificuldade na solução, contactar: 885304 e perguntar por Alexandre.

Vrouummmm... Nigel Mansell

O quadro de bordo do fórmula um do jogo *Nigel Mansell* ocupou algum tempo de *Pedro Miguel Marques Pereira*, da Rua Coronel Santos Pedroso, 13-11.º dt.º — 1500 Lisboa. E dados os últimos retoques o Pedro ainda arranjou tempo para embrulhar mais umas *dicas* (e uma ou outra pergunta...). Agora, como as perguntas que o Pedro faz já devem estar respondidas, é tempo de acabar com a indicação de que (embora não à velocidade de um F 1) segue um embrulho para a Rua Coronel Santos Pedroso. Pronto...

THE FLINSTONES — A melhor maneira de pintar a parede é pintar a parte de cima primeiro, para não ser preciso andar «atrás» da «Peebles», porque assim se ela riscar não estraga a pintura. Quando pintarmos a parte de baixo aí sim, devemos apanhar a «Peebles». Na segunda parte, a do carro, deve-se carregar para a direita para o carro ganhar velocidade, e saltar, com a tecla FIRE, quando houver pedras no caminho. Não se deve abusar destes saltos, porque o carro perde velocidade. Depois disto vem o «bowling». Aqui devemos fazer mais pontos do que o Barnley. Na última fase tenho algumas dúvidas. É possível subir pela corrente? O que fazer?
WEST BANK — Carreguem simultaneamente nas teclas «B», «A», «N», «I», «C».
SUPER SOCCER — Se jogarem no nível 3, os adversários raramente fazem faltas.
THE DOUBLE — Quando estiverem mal na classificação, ou não quiserem estar naquele clube gastem o dinheiro todo, e depois são transferidos para outro clube.
SABOTEUR II — POKE 61382, 0: POKE 37122, 0
PSSST — POKE 24984, 0
MS. PAC MAN — POKE 52887, 183
COBRA — POKE 36516, 58
THE FLINSTONES — POKE 50318, 2
ASTERIX — POKE 34695, 183
ATIC ATAC — POKE 35353, 0
PAPERBOY — POKE 48023, 201
MOVIE — POKE 64788, 195
ROLER COASTER — POKE 38988, 255
LIGHT FORCE — POKE 40725, 0
SPLITTING IMAGES — POKE 54397, 99
ELITE — POKE 46848, 201
JET PAC — POKE 25020, 0
KOSMIC KANGA — POKE 29944, 255
FAIRLIGHT — POKE 38988, 255
SABOTEUR — POKE 29894, 0
SUPER SPRINT — POKE 32827, 0
GARFIELD — POKE 20015, 2: POKE 31027, 2
MANIC MINER — POKE 24289, 20
SABRE WULF — POKE 39702, 30: POKE 43575, N (N = n.º de vidas)
ZAXXON — POKE 48825, 255
AVALON — POKE 23782, 2
CYBERNOID — POKE 32103, 0
SUPER HANG ON — POKE 20139, 30
1942 — POKE 53222, 1



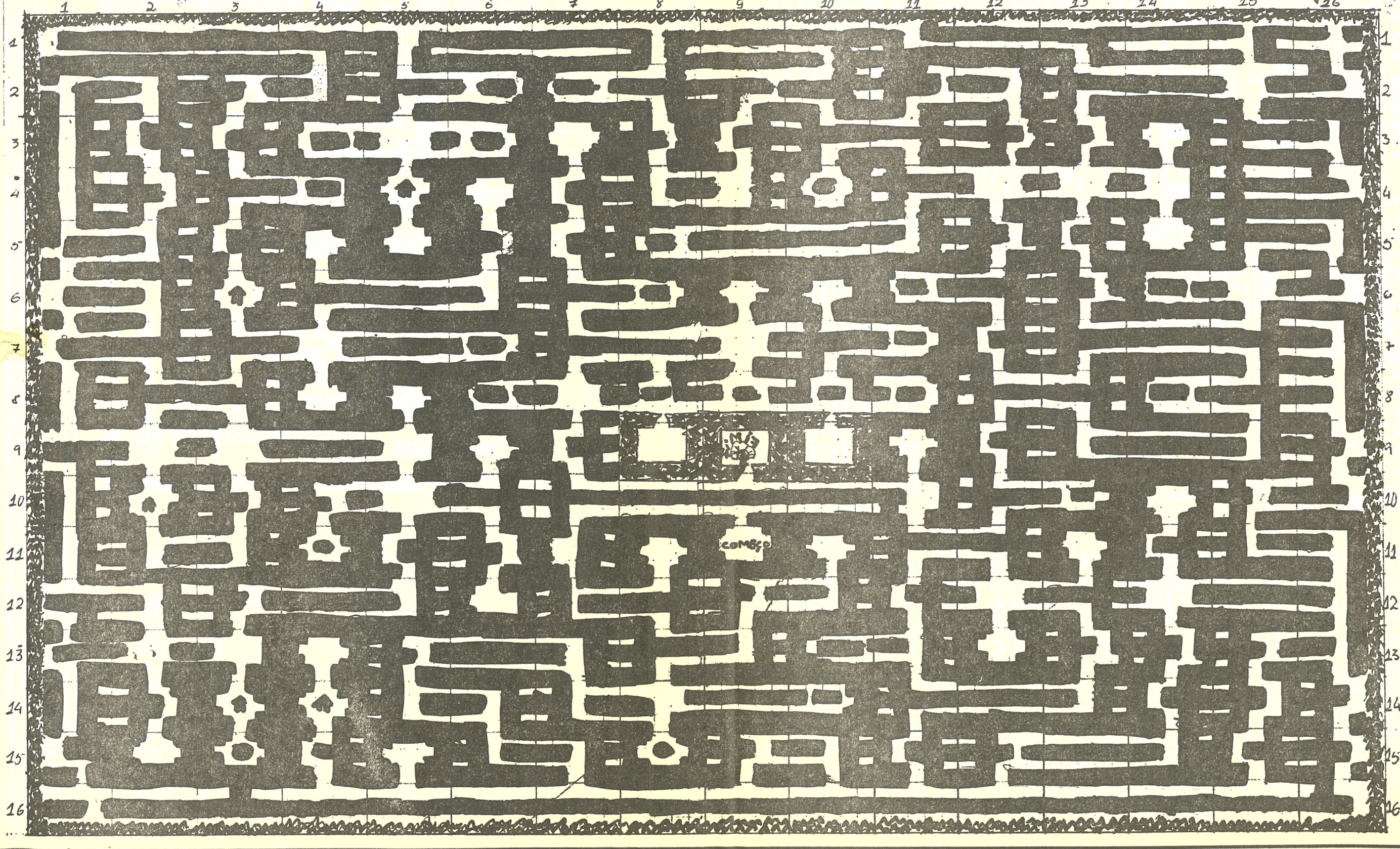
LABIRINTO

PDR

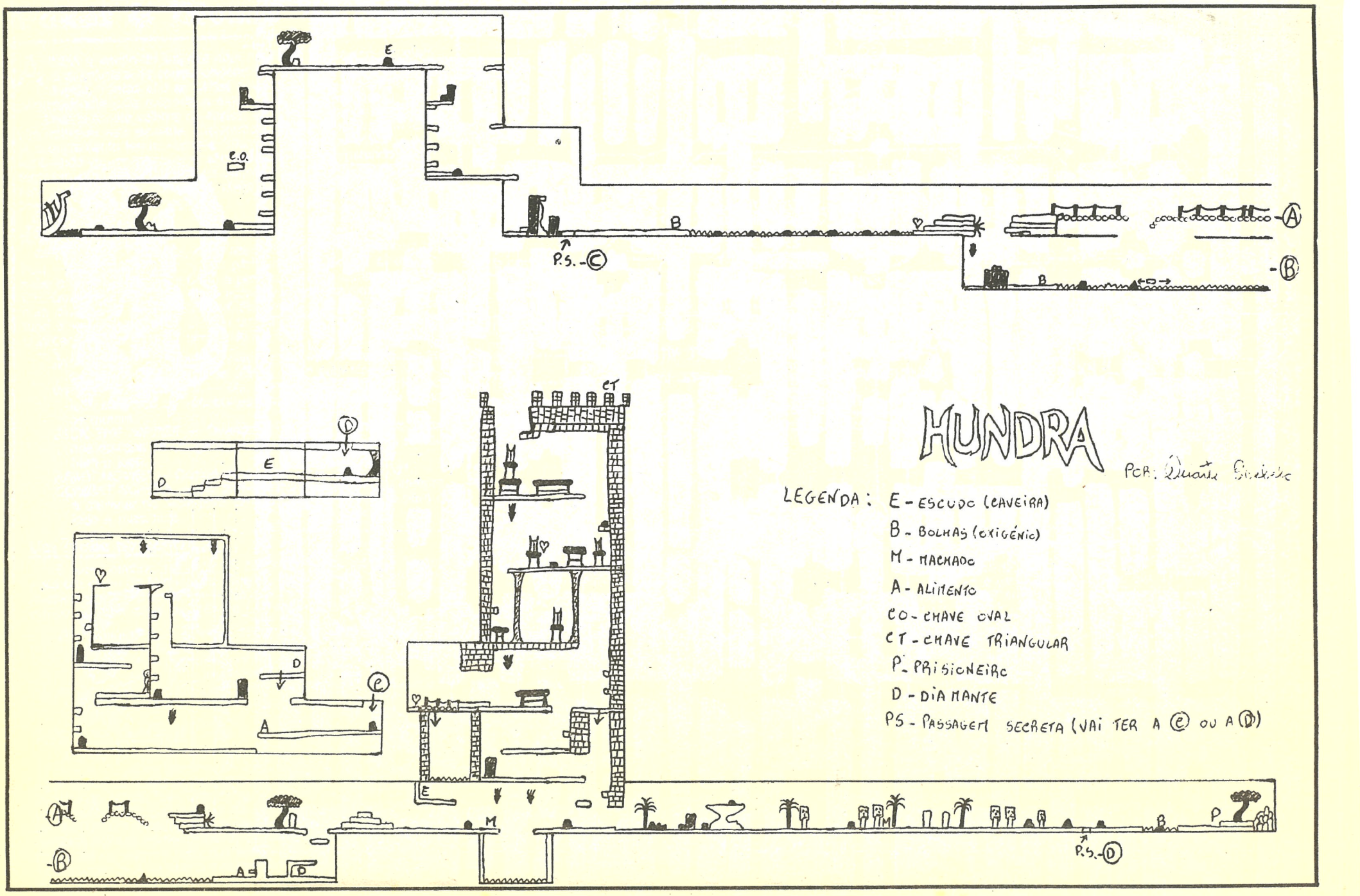
Eduardo Tavares 88

- PAREDE DE FLORESTA
- " " PEDRA
- CABANA
- LAGO
- MONTANHAS
- FEITICEIRO

O OBJECTIVO DO JOGO É APANHAR AS QUATRO PEÇAS DO MEDALHÃO E LEVÁ-LAS AO FEITICEIRO



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



Chuva de *pokes*

Mais uma tempestade, como podem ver mais abaixo. Tudo enviado por *João Martins*, da Rua do Arco da Graça, 55-3.º esq. — 1100 Lisboa, que quer trocar correspondência com outros leitores.

ARKANOID — POKE 33702, 123
GHOSTBUSTERS — POKE 40625, Ø
GAUNTELET — POKE 31683, Ø
SAIMASON — POKE 49027, Ø
URIDIUM — POKE 33985, 243
PUD PUD — POKE 45287, Ø
1942 — POKE 65900, 42: POKE 65428, Ø
EXPRESS RAIDER — POKE 60554, Ø (vidas inf.); POKE 61100, Ø (tempo)
IMPOSSABALL — POKE 41185, Ø (vidas inf); POKE 37706, Ø (tempo)
CRYSTAL CASTLES — POKE 63733, Ø
GALVAN — POKE 23296, Ø
HERNY'S HOARD — POKE 35614, Ø
ZIP ZAP — POKE 53753, Ø
FREEZE BEEZ — POKE 34610, Ø
LAZY JONES — POKE 56693, Ø
ANDROID — POKE 52250, 32
AD ASTRA — POKE 35852, Ø
BRIAN BLOODDAXE — POKE 26582, Ø
AQUAPLANE — POKE 25448, Ø
WAY OF THE TIGER — POKE 58413, 201
PROJECT FUTURE — POKE 27662, Ø
COBRA — POKE 36516, 58
AVENGER — POKE 51957, 58
FAIRLIGHT II — POKE 31978, Ø
SPACE HARRIER — POKE 46551, Ø
RAMBO — POKE 27401, 52
PROFANATION — POKE 47693, Ø
BATMAN — POKE 36798
MERMAID — POKE 31484, Ø (tempo inf.)
ACE — POKE 32508, Ø
EQUINOX — teclar R-N-C
SUPER CICLE — POKE 43560, 150
COP OUT — POKE 33967, 39
ACRO JET — POKE 25148, Ø
SHORT CIRCUIT — POKE 44540, 201

Dicas para *Motos*

De *Rui Paulo Leal*, da Rua Luís de Camões, 17-1.º esq., Laranjeiro — 2800 Almada, *dicas* para *Motos* e mais qualquer coisa.

MOTOS (*dicas*)

O símbolo de um quadrado à volta de um P serve para dar energia. O símbolo que parece um triângulo serve para saltar.

Quando há plataformas separadas umas das outras, escolha o triângulo para saltar.

Bolas normais — Atiram-se fora da plataforma sem P nenhum.
Aranhas — Escolha um P para cada uma.
Bolas gigantes — Escolha um P para cada uma.
Bolas de fogo — Escolha dois P para cada uma.
Bolas com pintas — Escolha dois P para cada uma.
Monstros de bigode — Atiram-se para fora sem nenhum P.

NOTA: Se demorarem muito tempo começam a vir meteoritos que o matam muito depressa.

V — THE FINAL BARLE

Para abrir portas fazer isto:

1 — carregar no «ícone» [] até que o segundo e o terceiro dígitos estejam em posição de igualdade.
2 — A seguir prima o «ícone» > até que o sexto dígito esteja em posição de igualdade com o segundo e terceiro.
3 — Carregue no «ícone» % para o dígito número 4.
4 — Agora os 5 últimos dígitos devem estar em posição de igualdade.
5 — Aparecerá a mensagem «circuit: OFF».

PHANTIS II — Apanhe a carga de protões, pois dá mais força e tem-se mais vidas.
CYBERNOID — Quando utilizar o escudo para passar os labirintos com robôs no meio, tentar passar logo à primeira com um escudo, e este não dá para nada.
PINGUEPONGUE — Joguem no nível 5 pois é mais fácil.

Venom Strikes Back e ainda

Do Cacém, escreve *Nuno Miguel Cardoso Rodrigues Grilo*, com *dicas* para *Venom/Mask III, Karnov* (de que ainda não se falou aqui em «Pokes & Dicas») e outros.

VENOM STRIKES BACK — Códigos: 2.º nível — *MAYHEM*; 3.º nível — *TRANSMOGRIFY*; 4.º nível — *VALKYR*; 5.º nível — *PETALS OF DOOM*. Quando se usar os códigos não se começará no nível pretendido. Para se ir para o nível pretendido, ir até ao 5.º «écran» a contar do princípio e em vez de ir pela porta, ir em frente. Nesse «écran» encontram-se 4 transportadores. Usar a transportador do nível desejado. Para se ficar com o objecto P (invisibilidade) infinito, fazer o seguinte: usar o 2.º transportador (3.º nível), e ir andando até ao «écran» do míssil grande. Aí usar o objecto B (tiros mais potentes) e ir disparando até o míssil explodir. Depois ir pela porta e ir andando até encontrar outra porta. Então use o objecto P, e estando invisível use a porta. Quando passar ao «écran» seguinte verá que o P desapareceu da lista de objectos mas nós estamos invisíveis. Agora é só apanhar o objecto B e nós passamos a usá-lo estando invisíveis na mesma. **Atenção:** Se se trocar de objecto o efeito de invisibilidade passa.
ROLLING THUNDER — No «menu» de opções, teclar JIMBO tecla por tecla e ouve-se um BEEP. Agora tem-se energia infinita e se se carregar em I muda de nível, se se carregar em CAPS SHIFT + N estes efeitos passam.
KARNOV — Logo no princípio do 1.º nível, depois de matar o homem que atira pedras e está em cima de um menhir, subir para cima do menhir onde ele estava e usar a escada. Subir a escada e encontrará um objecto. Apanhe-o e agora cada vez que disparar atira 2 tiros. Recolha a escada (carregando na tecla de abaixar) e em seguida salte para cima. Cairá um objecto — um sapato. Para matar o guardião desse nível, ir andando até ele ficar visível, mas cuidado porque se se aproximar muito ele fica activo. Então comece a disparar e salte para a frente, vire-se e continue a disparar até ele morrer.
ACTION FORCE II — Para ganhar energia dispare sobre as bandeiras. No fim de cada nível pode-se mudar de arma. Escolha a *bazooka* porque com ela poderá destruir as janelas, e a mira não vai mudando de sítio cada vez que disparam como acontece com a metralhadora.
SLAP FIGHT — POKE 48456, 255
TERRAMEX

```
10 POKE 32768, 201: FOR F = 23296 TO 23316:
   READ A: POKE F, A: NEXT F
20 RANDOMIZE USR 23296
30 DATA 62, 255, 221, 33, 5, 93, 17, 46, 1, 55, 205, 86, 5,
   48, 241, 1, 66, 93, 195, 60, 93
```

(Pôr este jogo desde o princípio)

BUGGY BOY — Para virar mais, carregue ao mesmo tempo na tecla de virar e FIRE.

Ikari Warriors

De *Luís Reis* e *Luís Gonçalves*, de Sacavém, uma série de *dicas* para o jogo *Ikari Warriors*.

1 — De preferência não andem na água porque os inimigos nadam por baixo dela e são bastante mais rápidos do que nós. Tenham cuidado com as minas flutuantes.
2 — Quando destruírem uma muralha ou um canhão não se aproximem muito porque podem morrer devido à explosão.
3 — No princípio do jogo dirijam-se para o lado direito do «écran» porque aparecerão menos homens e tornar-se-á mais fácil.
4 — O nosso tanque só pode ser destruído por granadas ou por minas, por isso tenham cuidado, tomem atenção ao fuel porque passado um certo tempo este acabará e o tanque activará o sistema de autodestruição, e obviamente se ficarmos dentro dele morremos.
5 — Quando chegarem à parte metálica estejam sempre a disparar granadas para os inimigos não irem contra vocês. Caso tenham o tanque não é preciso disparar porque poderão atropelá-los.

Fim com *Hundra* e *AF II*

O mapa e *dicas* para *Hundra* já aqui apareceram. Mas como ele há gente sempre que não sabe por onde vai e, se calhar, já deitou fora o suplemento onde esse material saiu, eis algumas coisas que *Duarte Nuno Rebelo*, da Avenida 25 de Abril, 10 — 7080 Vendas Novas, recolheu. E até para a semana.

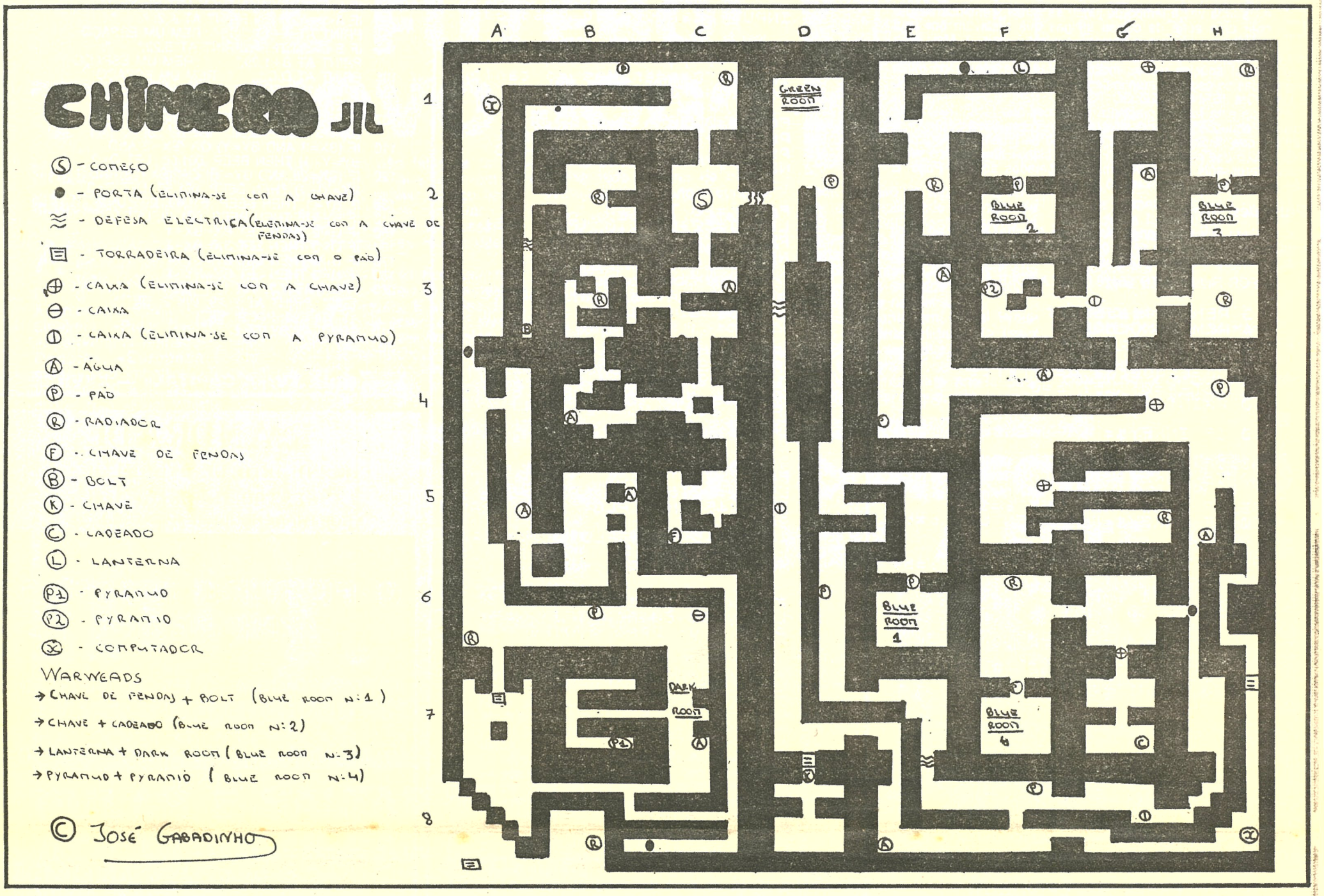
HUNDRA — Neste jogo fazemos o papel de princesa Hundra que, para salvar o prisioneiro, terá de encontrar 3 diamantes que se encontram espalhados pelo reino de *Luke*(?). O primeiro é fácil de achar-se pois encontra-se bem visível, mas para apanharmos os outros 2 teremos de entrar em passagens secretas, que no entanto só se abrem com o uso de chaves. A chave oval abre a passagem que vai ter a D. A chave triangular abre a passagem para C. Para se poder apanhar a chave oval tem se apanhar primeiro a chave triangular que se encontra no topo do castelo. No caminho que temos de percorrer encontramos alguns objectos úteis e outros que nos tiram energia, como é o caso do coração. A caveira dá-nos imunidade durante algum tempo e quando apanhamos as bolhas podemos cair uma vez no rio que não morremos. De salientar ainda o alimento que restaura a energia.

NOTA: O último diamante a apanhar tem de ser o que se encontra na passagem D.

ACTION FORCE II — Nos níveis 3-7-11-15, e assim sucessivamente (de 4 em 4 níveis) aparece um tanque que temos de destruir durante um determinado tempo. Aconselho a usarem aqui a metralhadora. Nos outros níveis é aconselhável usar a *bazooka* ou a pistola biológica: a *bazooka* destrói de uma vez por todas as janelas, não voltando a aparecer os olhos espiões que atiram pesos mortais; — pistola biológica mata os homens rapidamente. Para restaurar a energia do soldado que se move no «écran» basta disparar sobre as bandeiras americanas que aparecem em alguns «écrans» e, em níveis mais avançados, ao disparar sobre uma caixa da cruz vermelha, ganhamos uma vida extra. Quando se chegar ao terraço devemos colocar a mira no canto superior direito para que quando entrarmos na sala da prisão matarmos rapidamente o homem que se encontra em cima desta. Se não o fizermos este destruirá a prisão tomando inútil a nossa missão.

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

O conto dos outros



EIS-NOS no fim de Setembro, com muita gente de volta a casa e pronta a pegar no computador. E os que voltaram com vontade de escrever podem, a partir de agora, por exemplo, usar essa vontade iniciando uma troca de correspondência com o *Carlos Manuel Amorim Barbosa*, da Alameda D. Pedro V, 39, 1.º-D.º, 4400 Vila Nova de Gaia, que está interessado em conhecer outros possuidores do Atari ST. Aqui fica a notícia, antes mesmo de espreitarmos algum do material enviado para «O Canto dos Outros». Que é um espaço vosso e que por isso mesmo precisa de colaboração. Ou ainda acaba como «a coluna dos (poucos) outros». Escrevam...

MSX e a Nicole

Com 16 anos de idade e frequentando o 12.º ano de escolaridade a *Nicole Isabel* pede que divulguemos mais «software» e informação sobre as máquinas MSX e quer saber como é que se mete «pokes» nos jogos para estes computadores. Alguém a pode ajudar quanto aos «pokes»? E também sobre o «software» e o resto? O «Canto» espera por vós...

A Nicole precisa também de saber como é que se junta as três partes do «sundial» (e onde) no jogo *Knight Tyme* (MSX) e como matar o demónio que nos impede a passagem no 2.º nível de *Knightmare*. E uns «pokes» para (MSX claro) este último jogo e ainda *Chuckie Egg I, Arkanoid, Auf Wiedersehen Monty* e *Trailblazer* vinham mesmo a calhar.

«Canto dos Outros»

O leitor *Vítor Bento Ramires Mendes Janeiro*, da Rua 5, lote 28, 3.º-Esq., Cruz de Pau, 2840 Seixal, quer trocar correspondência com outros leitores e enviou duas «dicas» «desportivas» para inserção neste espaço. Mas como logo de seguida envia mais material sem especificar a que secção se destina, fica-se indeciso quanto ao que fazer-lhe. Assim, eis as «dicas» supostamente para aqui. E um pedido de ajuda do Vítor para os jogos *Hysteria* e *720*. Respostas por carta ou pelo telefone 224 41 77.

Em *Match Day*, quando o nosso boneco for a entrar na área adversária, chutar em diagonal do bico da grande área para a baliza que marcam golo.

Em *Basket Master*, quando o boneco do computador for a meter a bola em «canasta» encostem-se a ele da parte de cima a andar de encontro a ele para baixo, que provoca «personal» (falta pessoal).

Chimera de Setúbal

É aos comandos de um Atari 800 XL que o *José Gabriel Centeno Gabadinho*, da Rua da Tebaida, 26 (gaveto), 4.º-Dt.º, 2900 Setúbal (e o telefone 2 62 89), vai passando algumas das suas horas de lazer. E para provar que não anda muito perdido, eis que enviou o primeiro mapa desta secção: *Chimera*. Com a solução do 1.º nível e tudo. E ainda teve tempo para preparar mais algumas «dicas», lembrar que quer encetar contacto com todos (mesmo todos) os possuidores de Atari que vivam na zona de Setúbal e deixar no ar uma pergunta, com que fechamos o espaço desta semana. Escrevam...

GREMLINS — Se se carregar em SHIFT, dá-se um clarão e todas as figuras no «écran» ficarão imóveis por alguns segundos. O «suprimento» de clarões está em baixo, pelos sinais «+».

SUPERCOBRA — No fim das 10 000 milhas, apanhem a caixa com o cifrão e começarão tudo de novo.

JAMES BOND — Aqui estão os objectivos de cada missão:

DIAMONDS ARE FOREVER — Poisar na parte posterior, numa torre de petróleo. Embora seja invisível, ela aparece quando uma estrela explode.

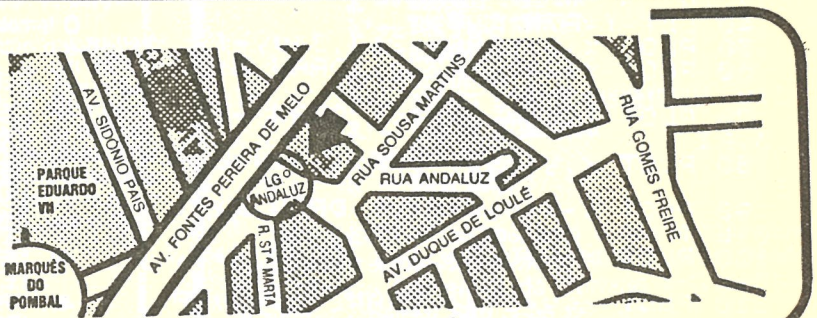
FOR YOUR EYES ONLY — Tocar num barco afundado (ele é só visível quando uma bomba explode).

THE SPY WHO LOVED ME — Quando chegar a uma bóia, lançar-lhe uma bomba e chocar com ela à superfície.

MOONRAKER — Destruir três círculos que às vezes passam lá em cima. Quando um míssil subir e você não o conseguir eliminar, esteja debaixo de água quando ele explodir e já não morre.

CHIMERA — Começamos o jogo em C-2.
Apanhar a chave de fendas em C-5; destruir as defesas eléctricas em C-2, D-3, E-7 e A-2.
Apanhar a Bolt em A-3 e colocar a Wharhead em E-6.
Apanhar pão (não o comer) e eliminar as torradeiras de H-7 e de D-7. Apanhar a chave em D-8 e destruir as portas e respectivas caixas em: A-3, G-1, E-1, H-6, e G-6.
Apanhar o cadeado em G-7 e colocar a Wharhead em F-2.
Apanhar a lanterna em F-1 e levá-la à «Dark Room» (C-7) e colocar a Wharhead em H-2.
Apanhar a Pyramid em B-7, destruir a caixa em G-3 e apanhar a Pyramid em F-3.
Colocar a Wharhead em F-7 e ir à sala D-1, e acabou o 1.º nível de Chimera.

Peço agora instruções para o 2.º nível e, se alguém achar que ele é igual ao anterior, apanhe a chave de fendas e vá a D-2.

EXAME GRATUITO AOS PNEUS DA SUA VIATURA
OS PNEUS SÃO O ACESSÓRIO QUE AGARRA O SEU CARRO À ESTRADA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA A PNEUS DE TURISMO, COMERCIAIS E MOTO
PREÇOS DE PROMOÇÃO
PASSE PELA
CATERPNEUS


ABERTO AO SÁBADO
LARGO DO ANDALUZ, 15, A/C
1000 LISBOA ☎ 57 74 05/80

Linha a linha...

E mais uma vez é tempo de juntar as linhas. Tentando despachar uma série de coisas antigas que andavam por aqui espalhadas (e para a semana ainda há mais...). Mais uma vez aqui se lembra que — por favor — não devem enviar (evitem, pelo menos) aquelas rotinas muito simples que apesar de muito engraçadas se esgotam num instante. (Ex: 1Ø PRINT "A CAPITAL É UM BOM JORNAL" / 2Ø GO TO 1Ø).

O que esta secção precisa é de rotinas que façam realmente coisas. Pequenos e grandes programas (não copiados, por favor, a não ser que sejam úteis para a resolução de problemas aqui postos), tudo o que possa tornar o «Linha a Linha» num espaço ainda mais interessante são ansiosamente esperados aqui no Poço. E não se esqueçam, escrevam só de um lado do papel.

Para desenhar

O *Nuno Filipe da Lança Mouga*, de Almada, enviou ao Poço uma pequena rotina que serve para desenhar. Salientando que os que a queiram utilizar no 128K +2 devem mudar a linha 3Ø para:

3Ø FOR F=65413 TO 65426:READ A:POKE F,A; NEXT F

```
  3 REM enviado por
  4 REM NUNO MOUGA
  5 REM PARA A CAPITAL.
 10 PRINT AT 20,0;"q=cima a=bai
xo";,"o=esquerda p=direita"
 20 LET a=0: LET b=0
 30 PRINT AT a,b; INK (RND*8);"
■"
 40 IF INKEY$="a" THEN LET a=a+
1
 45 IF a<0 THEN LET a=0
 50 IF INKEY$="q" THEN LET a=a-
1
 55 IF a>19 THEN LET a=19
 60 IF INKEY$="o" THEN LET b=b-
1
 65 IF b<0 THEN LET b=0
 70 IF INKEY$="p" THEN LET b=b+
1
 75 IF b>31 THEN LET b=31
 80 GO TO 30

NOTA:NA LINHA 30 ENTRE PAREN-
TESES PODES SUBSTITUIR O 0 POR
UM No DE 0a7 CONFORME C No DE
CORES QUE QUISERES
```

Velharias um...

As antiguidades cá de casa (algumas, pelo menos) são do *Mário Alexandre Parreira Baptista*, de Loures, que enviou uma série de pequenas rotinas. E se algumas são interessantes, outras há que aqui aparecem só para exemplificar as coisas bonitas que se podem fazer no computador mas que vocês devem guardar para a colecção particular e não enviar ao «Linha a Linha». É que não podemos gastar espaço com todos os PLOT e DRAW e BEEP e quejandos que é possível pôr no micro.

```
 10 REM PAPEL de Parede
 20 REM ©MARIO ALEXANDRE
 30 INPUT "Indique o seu nome
";a$
 40 LET a$=a$+"   "
 45 IF LEN a$<16 THEN GO TO 40
 47 LET a$=a$( TO 16)
 48 LET b$=a$
 50 BORDER 7: PAPER 7: CLS
 90 FOR h=1 TO 16
100 FOR a=-16 TO 16
145 IF a=0 THEN GO TO 160
150 PRINT INK (h/3);a$(ABS a)
160 NEXT a
180 LET a$=a$(2 TO )+a$(1)
190 NEXT h
195 POKE 23692,-1
200 GO TO 90
```

```
 10 LET x=1: LET y=2: LET d=3
 20 INPUT INK 2; FLASH 1;"    QU
ANTOS NUMEROS PRIMO ?";a
 30 PRINT INK 2; FLASH 1;a;"PRI
MOS"; FLASH 0'1,2,3,
 40 FOR b=x TO a-d
 50 LET d=d+y: LET c=y+x
 60 LET e=INT (d/c): LET f=d-e*
c
 70 IF f=0 THEN GO TO 50
 80 IF c>=e THEN GO TO 110
 90 LET c=c+y
100 GO TO 60
110 PRINT INK RND*5;d,
120 NEXT b
```

```
 10 LET x=128
 20 LET y=20
 30 INPUT "Unidade de comprimen
to?";u
 40 LET f=ATN 1.5
 50 PLOT x,y: DRAW 2*u,3*u,-f
 60 PLOT x+2*u,y+3*u: DRAW 2*u
3*u,f
 70 PLOT x+4*u,y+6*u: DRAW -4*u
,0,PI
 80 PLOT x,y+6*u: DRAW -4*u,0,P
I
 90 PLOT x-4*u,y+6*u: DRAW 2*u,
-3*u,f
100 PLOT x-2*u,y+3*u: DRAW 2*u,
-3*u,-f
110 PLOT x,y+6*u: DRAW -u,4*u,P
I/6
120 PLOT x,y+6*u: DRAW u,4*u-PI
/6
130 PLOT x-u,y+10*u: DRAW 2*u,0
```

```
  10 INPUT "Largura do quadrado?
";l
  20 INPUT "Numero de quadrados
por linha?  ";n
  30 INPUT "Coodenadas do canto
inferior equerdo?","X=";xc;"","Y
=";yc
  40 FOR x=0 TO n*l STEP l
  50 PLOT x+xc,yc: DRAW 0,n*l
  60 PLOT xc,yc+x: DRAW n*l,0
  70 NEXT x
```

```
 10 FOR x=20 TO 200
 20 LET y=50+60*SIN (PI*x/45)
 30 PLOT x,y: DRAW 50,30
 40 NEXT x
```

```
ATENCAO:Se mudar a linha 30 ter
ao resultados diferentes
```

```
  1 REM SIMETRIA ©1988
 10 FOR x=20 TO 110
 20 LET y=90-40*SIN (PI*x/30)
 30 PLOT x,y: DRAW 128-x,88-y:
 40 PLOT 256-x,176-y: DRAW x-12
8,y-88
 50 NEXT x
```

```
 10 FOR x=20 TO 60
 20 LET y=80+60*SIN (PI*x/30)
 30 IF x<45 THEN PLOT x,y: DRAW
 150,20
 40 IF x>=45 THEN PLOT x,y: DRA
W 200-x,80-y
 50 NEXT x
```

```
 10 FOR x=60 TO 150
 20 LET y=80+60*SIN (PI*x/45)
 30 PLOT x,y: DRAW y,0,PI
 40 NEXT x
```

```
  1 REM MARIO ALEXANDRE ©1988
  3 PAPER 0: INK 4
 10 FOR t=0 TO 2*PI STEP .1
 20 LET x=128+60*COS t
 30 LET y=88+60*SIN t
 40 CIRCLE x,y,20
 50 NEXT t
```

```
  1 REM MARIO ALEXANDRE ©1988
 10 FOR t=0 TO 2*PI STEP .1
 20 LET x=128+50*COS t
 30 LET y=30+20*SIN t
 40 PLOT 128,150: DRAW x-128,y-
150
 50 NEXT t
```

Código máquina

O *Rodrigo Mourato*, da Rua Amorim Rosa, 35, 2.º-esq.º, 2300 Tomar, quer trocar jogos, ideias e necessita urgentemente de um carregador de código máquina. Quem tal tiver pode contactá-lo na morada acima. Do Rodrigo, eis alguns programas, que servem de fecho para esta semana.

```
 1  REM CORTINA DE APRESENTAÇÃO
 2  REM RODRIGO MOURATO ©
 5  POKE 23692,-1 : PRINT AT 21,31;"  ":
    REM DOIS ESPAÇOS
10  READ A$
20  PRINT AT 21,15-(LEN A$/2);A$
30  IF A$="FIM" THEN STOP
40  PAUSE 15 : BEEP .ØØ1,49 : BEEP .ØØ1,48
50  GO TO 5
60  DATA "CAPITAL", "LINHA A LINHA", ".....",
    "ESTES SÃO ALGUNS EXEMPLOS", ".....", "FIM"
```

O segundo é o Totobola:

```
 1  REM TOTOBOLA
 2  REM RODRIGO MOURATO ©
 3  PRINT TAB (11); FLASH 1; "TOTOBOLA"
 5  FOR A=1 TO 13
10  INPUT "EQUIPAS"; LINE Ø$; " V "; LINE P$
20  PRINT Ø$; " V "; P$
30  LET R=INT (RND*3+1)
40  IF R=1 THEN LET E$="1     "
50  IF R=2 THEN LET E$="  X  "
60  IF R=3 THEN LET E$="     2"
70  PRINT TAB(28); INK 2; E$
80  NEXT A
90  FOR A=40 TO 59
100 BEEP .ØØ1,A
110 NEXT A
```

O terceiro programa é jogado por 2 jogadores, um nas teclas (p,l) e o outro no «joystick».

```
  1  REM RODRIGO MOURATO ©
 10  FOR A=Ø TO 31 : PRINT AT Ø,A; INK 4;
     "■" : PRINT AT 17,A; INK 4; "■" : NEXT A
 20  FOR A=Ø TO 17 : PRINT AT A,Ø; INK 4;
     "■" : PRINT AT A,31; INK 4; "■" : NEXT A
 30  LET U=2 : LET O=2 : LET Y=10 : LET
     YI=10 : LET P=Ø : LET PI=Ø :
     LET BX=15 : LET BY=10
 40  LET I=IN 223 : LET A=Y : LET B=YI :
     LET C=BX : LET D=BY
 41  PRINT AT 19,1; "PONTOS :"; P : PRINT AT 19,20;
     "PONTOS : ";PI
 50  IF INKEY$="P" AND Y>1 THEN LET Y=Y-1
 60  IF INKEY$="L" AND Y<15 THEN LET Y=Y+1
 70  IF I=8 AND YI>1 THEN LET YI=YI-1
 80  IF I=4 AND YI<15 THEN LET YI=YI+1
 90  IF A<> Y THEN PRINT AT A,2; "    ":
     PRINT AT A+1,2;"    " : REM UM ESPAÇO
100  IF B<> YI THEN PRINT AT B,29;"    ":
     PRINT AT B+1,29;"    " : REM UM ESPAÇO
105  PRINT AT D,C;"    " : REM UM ESPAÇO
106  IF BX=1 THEN LET PI=PI+1 : LET BX=15 :
     BEEP .3,5Ø
107  IF BX=3Ø THEN LET P=P+1 : LET
     BX=15 : BEEP .3,3Ø
110  IF (BX=3 AND BY=Y) OR (BX=3 AND
     BY=Y+1) THEN BEEP .ØØ1,6Ø : LET O=2
120  IF (BX=28 AND BY=YI) OR (BX=28 AND
     BY=YI+1) THEN BEEP .ØØ1,6Ø : LET O=3
130  IF BY=1 THEN BEEP .ØØ1,49 : LET U=2
140  IF BY=16 THEN BEEP .ØØ1,49; LET U=3
150  IF O=2 THEN LET BX=BX+1
160  IF O=3 THEN LET BX=BX-1
170  IF U=2 THEN LET BY=BY+1
180  IF U=3 THEN LET BY=BY-1
200  PRINT AT Y,2; INK 1; "■■"; AT Y+1,2; INK 1;
     "■■" : PRINT AT YI,29; INK 2; "■■";
     AT YI+1,29; INK 2; "■■"
210  PRINT AT BY,BX;"O"
220  GO TO 40
```


GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

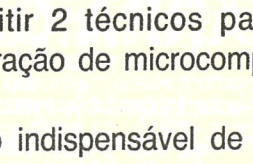
R.ANDRADE
ENGENHARIA DE ORGANIZAÇAO
E GESTÃO INFORMÁTICA
SOFTWAREHOUSE-EXPORTADORES

O FUTURO DA SUA EMPRESA

CRUZA-SE COM O NOSSO FUTURO

O MUNDO DOS NEGÓCIOS É ISTO MESMO

A SUA CAPACIDADE
E
A N/ RESPONSABILIDADE



JUNTOS VAMOS CONSTRUIR O NOSSO

AMANHÃ

CONHEÇA-NOS

73 44 19 · 73 01 20

TÉCNICOS
DE
MICROCOMPUTADORES

Empresa em expansão, situada em Lisboa pretende admitir 2 técnicos para o seu sector de reparação de microcomputadores

Como condição indispensável de admissão exige-se comprovada experiência anterior

Resposta à Rua do Norte, 109, 2.º-dt.º, ao n.º 10 016, referindo currículo e ordenado pretendido